

POUR 3 À 4 JOUEURS
À PARTIR DE 10 ANS

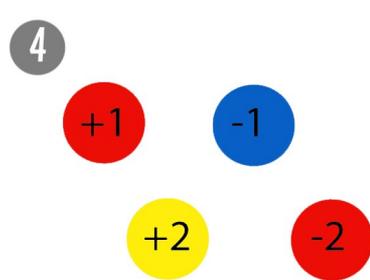
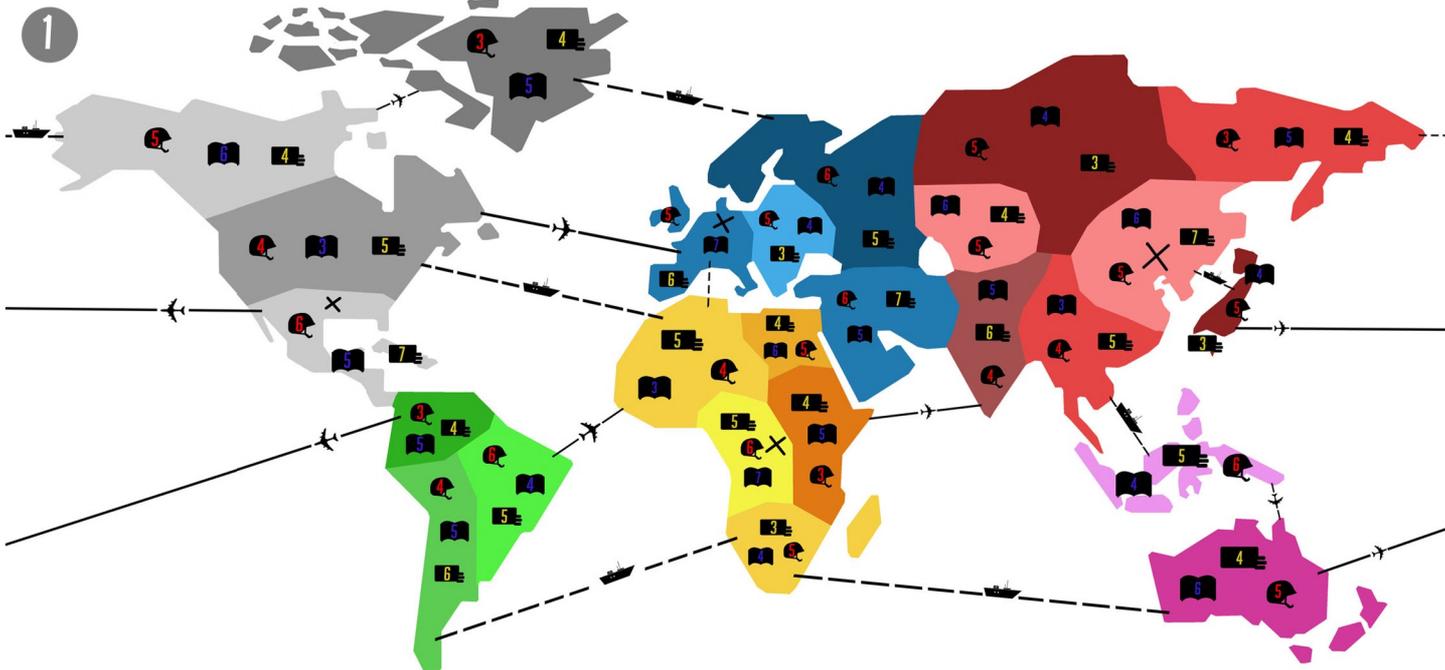


POLITIQUEMENT

CORRECT

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL :





MATÉRIEL :

- 1 Un plateau de jeu
- 2 4 pions joueurs
- 3 40 jetons d'attaque
- 4 18 marqueurs de modifications
- 5 88 cartes basiques
- 6 12 cartes environnements



BUT DU JEU :

Dans *Politiquement Correct* les joueurs doivent marquer un maximum de points avec un nombre d'attaques limité. Pour cela les joueurs pourront attaquer les autres pays sur trois domaines différents, à savoir : Militaire, Culturel, et Économique. Une fois qu'un des joueurs a utilisé toutes ses attaques, la partie s'arrête et le joueur avec le plus de points gagne.



MISE EN PLACE :

On place le plateau au centre de la table.

Chaque joueur se munie d'un pion et des jetons de la même couleur. Il place ensuite son pion sur la croix qui est dans la zone de la même couleur. Chaque joueur reçoit ensuite 8 cartes.

Il y a deux tas de cartes, les cartes de jeu, avec le loup et le lapin et les cartes environnements qui ne sont pas distribuées.

Les jetons -1, +1, -2, +2 servent juste de marqueur pour repérer les modifications effectuées lors du tour.



RÈGLES DU JEU :

Les cartes sont composées de cartes d'Action, précisant la puissance avec laquelle le joueur attaque un des domaines d'une zone, de cartes Justification, qui donnent la portée maximale de cette attaque, et de cartes Bonus qui pourront venir aider ou pénaliser les joueurs, ces dernières peuvent être jouées n'importe quand. On peut utiliser autant de cartes Bonus que l'on souhaite par tour.

Le but du jeu sera d'accumuler le plus grand nombre de points, acquis en détruisant le domaine d'une zone. Une fois un domaine détruit, le joueur pose un de ses jetons dessus, et à la fin, on comptabilise les points en dessous des jetons.

La partie s'arrête quand un des joueurs a posé son dernier jeton.

Chaque joueur commence dans sa zone de départ. Pour progresser, il faudra associer des cartes Action avec une carte justification, ce qui déplacera le joueur dans ce pays en cas de réussite de son attaque.

La première phase de jeu consiste à planifier sa stratégie : Tous les joueurs piochent 2 cartes et établissent leur stratégie face caché.

Après cette phase, les joueurs retournent chacun à leur tour (le plus jeune commence) les cartes face cachée et déplacent leurs pions en réalisant si possible leur stratégie initiale, ou alors en adaptant en fonction des actions des autres joueurs.

A la fin du tour, on tire deux cartes événement qui prennent effet à la prochaine manche, et le premier joueur sera celui à gauche du précédent.

Si un joueur ne peut/veut pas jouer, il peut alors passer, piocher 2 autres cartes, et se déplacer d'une zone s'il en a envie.

Un joueur peut attaquer toute les zones du plateau sauf sa zone de départ. Si jamais il attaque la zone de départ d'un des autres joueurs, et qu'il réussit cette attaque, il prend alors une carte au hasard dans la main de cet adversaire.

NB : Il est impossible d'attaquer la zone de la dernière attaque, le joueur est obligé de se déplacer pour effectuer une attaque.



MÉCANIQUE D'ACTION :

La mécanique d'action fonctionne ainsi :

Imaginons un joueur qui veut attaquer économiquement une zone avec une économie de 5. Il devra donc utiliser des cartes Action économique dont la somme sera supérieure ou égale à 5 (ex: Action 2 + Action 3 ou Action 3 + Action 1 + Action 1...) et une carte Justification qui lui permettra de se déplacer dans cette zone. Il a la possibilité de poser une autre justification et d'autres actions au même tour, pour ainsi enchaîner les attaques.



Si deux joueurs attaquent le même domaine de la même zone ils entrent en conflit. C'est alors celui qui attaque avec la plus grande force (valeur de ses cartes Actions) qui gagne. En cas d'égalité c'est le premier à être arrivé sur la zone qui l'emporte.

Le conflit n'a pas lieu si les deux joueurs attaquent un domaine différent.

Si un joueur ne peut pas adapter sa stratégie car son attaque n'est plus assez forte pour réaliser une attaque dans la portée de sa justification, alors toutes les cartes de cette attaque sont défaussées.



CONDITION FIN DE PARTIE :

La partie s'arrête quand un des joueurs pose son dernier jeton, on finit alors le tour. Ensuite tous les joueurs comptabilisent les points situés sous leurs jetons. Celui qui a le plus grand score gagne la partie. Le total des points correspond uniquement aux valeurs affichés sur le plateau, le décompte final ne prend pas compte des différents modificateurs qui ont pu intervenir pendant la partie.



RÈGLES ADDITIONNELLES :

Les cartes bonus/événement sont effectives que pendant un tour.

Sur le plateau, il y a des bateaux et des avions, qui lient les zones comme si elles étaient adjacentes. Il est bien sûr possible de les utiliser dans les deux sens.

Une fois qu'un des domaine d'un pays est capturé il ne peut plus être attaqué par un autre joueur (sauf si cela se produit dans le même tour CF : Conflit).

Les joueurs doivent avoir au maximum 16 cartes dans leur main à la fin du tour, sinon ils en défaussent jusqu'à en avoir 16.

Il est possible de moduler la longueur de la partie en changeant le nombre de jetons par joueur. 10 maximum et on conseille 6 minimum.



STRATÉGIES :

Le nombre de jetons étant limité, le joueur peut décider d'attaquer rapidement des zones faibles, ou alors de prendre son temps et de s'attaquer uniquement à des zones puissantes. Bien sûr, libre à vous de trouver une autre stratégie qui colle plus à votre style de jeu !



TABLES DES MATIÈRES :

PAGE 2 :

MATÉRIEL

PAGE 3 :

BUT DU JEU

MISE EN PLACE

PAGE 4 :

RÈGLES DU JEU

PAGE 5 :

MÉCANIQUE D'ACTION

PAGE 6 :

CONDITION DE FIN DE PARTIE

RÈGLES ADDITIONNELLES

STRATÉGIES



L'ÉQUIPE :

MARTIN CHAUVEAU

BENJAMIN PELTIER

MAXIME ROSIER-MOORE